CHALLENGE OF THE DRAGON

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

INSTRUCTION MANUAL

COLOR DREAMS

CHALLENGE OF THE DRAGON

I. INTRODUCTION - STORY LINE

Times were once serene in the lush lands of Lorin long before technology and evil... the evil necromancer Demiwind that is. As a child, this seemingly harmless soul spent his time idly whittling away the hours with magically insignificant spells. Young Demiwind would make an egg float here, a chicken turn into a grasshopper there, or simply conjure a lizard man or two to do his chores for him. Then disaster and puberty struck, rending poor Demiwind a walking testosterone magic machine with an eye for causing mischief. Some would maintain that wiping out entire villages "by accident" on purpose was more than mischief!

Copyright 1990 Color Dreams, Inc.
Copyright 1990 Dan Burke, John Dwyer

LE DEFI DU DRAGON

I. INTRODUCTION-Intrigue

Les temps étaient autrefois sereins sur les terres luxuriantes de Lorin, bien avant la technologie et le mal... c'est-à-dire le nécromancien malveillant Demiwind. Alors enfant, cette âme apparemment innocente, passa son temps à paresseusement marquer les heures de sorts magiques insignifiants. Le jeune Demiwind faisait ici flotter un oeuf, changeait là un poulet en sauterelle, ou simplement obligeait un homme lézard ou deux à faire les corvées pour lui. Puis le désastre et la puberté frappèrent, transformant le pauvre Demiwind en une machine magique à testostérone avec un oeil à engendrer les sottises. Certains maintiendront qu'éliminer un village entier "par accident" exprès, était plus qu'une sottise.

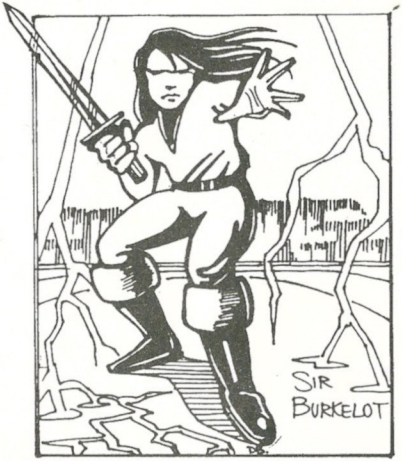
DIE HERAUSFORDERUNG DES DRACHEN

I. EINFÜHRUNG-Gang Der Handlung

Einst waren die Zeiten noch heiter in den üppigen ländern Lorins. Das war lange bevor es Technologie und den Bösewicht, den Bösen mit Namen Halbwind gab. Als Kind vergeudete dieser scheinbar harmlose Bursche seine Zeit, in dem er stundenlang magisch unbedeutende Zauber aus- führte. Der junge Halbwind würde hier ein Ei durch die Luft schweben lassen, und dort ein Huhn in einen Grashüpfer verwandeln, oder einfach einen oder zwei Eidechsenmänner beschwören, seine Arbeit zu tun. Dann, als er in das Pubertätsalter kam, trat die Katastrophe ein, der arme Halbwind wurde von einem wandernden Testosteron erschüttert und zu einer magischen Maschine gemacht, die nur darauf aus war, Unfug anzurichten. Einige würden natürlich sagen, daß das Ausrotten ganzer Dörfer "aus Versehen" odermit Absicht, mehr als Unfug war!

Enter Sir Burkelot. Raised by a knight and a monk, this killer-tot soon mastered the art of Kung Fu and Swordsmanship to become the first of his kind...A Dragon Style Master.

Lady Ninita, Sir Burkelot's girlfriend, was an artistic prodigy who was held in high regard in the village. Until one day, Demiwind decided to kidnap her.



It is now up to Sir Burkelot to rescue his companion and defeat Demiwind once and for all. The way will not be easy since this psychopath has controlled the minds of the best warriors he could find. Only the Dragon Style Kung Fu can save you now...

I. INTRODUCTION (suite)

Entre Sir Burkelot. Elevé par un chevalier et un moine, ce petit tueur maîtrisa vite l'art du Kung Fu et du maniement de l'épée, pour devenir le meilleur de tous...Un Maître des Dragons.

Lady Ninita, la fiancée de Sir Burkelot, était un prodige artistique qui était tenu en haute estime dans le village. Jusqu'à ce qu'un jour, Demiwind décide de l'enlever.

C'est à présent la tâche de Sir Burkelot de sauver sa compagne et d'évincer Demiwind une fois pour toutes Ce ne sera pas facile car ce psychopathe contrôle les esprits de tous les meilleurs guerriers qu'il a pu trouver. Seul, le Kung Fu du Dragon peut vous sauver à présent.

I. EINFÜHRUNG (Fortsetzung)

Jetzt tritt der Ritter Burkelot auf. Ein Ritter und ein Mönch haben ihn, diesen tod - bringenden Jungen erzogen, der bald die Kunst des Kung Fu und des Schwertkämpfens beherrschte, und als erster seiner Art - Meister des Drachenstills wurde.

Prinzessin Ninita, Sir Burkelots Freundin war ein künstlerisches Wunderkind und im Dorf hoch gea chtet. Bis eines tages Halbwind sich entschloß, sie zu entführen.

Jetzt kommt es auf Sir Burkelot an, seine Begleiterin zu retten und Halb wind ein für alle mal zu schlagen. Der Weg wird nicht sehr leicht sein, da dieser Psychopath das Denken der besten Krieger, die er finden konnte, unter seiner Kontrolle hat. Nur der Drachenstill Kung Fu kann jetzt Rettung bringen.

Sir Burkelot uses ancient martial arts which include: sword attack, knee to the chest for close range, side kick for far range, flying dragon kick, shoulder butt, and, of course, running and jumping.

Sir Burkelot will choose the appropriate attack based on the distance to the enemy. The player only needs to press the B button to attack.

The shoulder butt will occur during superrun when there is an enemy in the way. The player must time this or the hero will miss the shoulder butt.

The flying dragon kick occurs any time the hero is jumping and the attack button is pressed (except when the hero is flipping.)

To make Sir Burkelot superrun, use left or right to get him up to full walking speed then press the attack button and hold it down.

I. INTRODUCTION (suite)

Sir Burkelot utilise les anciens arts martiaux qui incluent : l'attaque à l'épée, genoux poitrine pour l'attaque de près, coup de pied latéral pour l'attaque plus éloignée, le coup du Dragon volant, coup d'épaule, et, bien sûr, courir et sauter.
Sir Burkelot choisira l'attaque appopriée selon la distance de l'ennemi. Le joueur appuiera sur le bouton B pour attaquer.
Le coup d'épaule se produira durant la course rapide lorqu'un ennemi se trouvera sur le chemin. Le joueur devra calculer le moment de cette attaque car sinon le héros manquera ce coup d'épaule.
Le coup du Dragon volant est possible chaque fois que le héros saute et que le bouton d'attaque est pressé (sauf quand le héros fait un flip).
Pour faire faire une course rapide à Sir Burkelot, utilisez gauche ou droite pour le faire arriver à la vitesse de marche maximale, et appuyez sans discontinuer sur le bouton B.

Sir Burkelot gebraucht seine alten Kriegskünste, den Schwertangriff, Knie zur Brust für den Nahkampf, Seitentritt für weitere Entfernungen, fliegender Drachentritt, Schulter Kopfstoß und natürlich Laufen und Springen einschließ en.
Sir Burkelot wird den angebrachten Angriff je nach der Entfernung des Feindes wählen. Der Spieler muß nur die B Taste zum Angriff drücken.
Der Schulter Kopfstoß tritt während eines Superlaufs ein, wenn der Feind im Weg ist. Der Spieler muß das zeitlich im Grifff haben, oder der Held wird den Schulter Kopfstoß verpassen.
Der fliegende Drachentritt ereignet sich jedes Mal, wenn der held springt, Dann wird die Angriffstaste gedrückt. (auß er, wenn der Held sich überschlägt)
Jetzt muß Sir Burkelot seinen Superlauf machen. Um ihn zur vollen Gehgeschwindigkeit zu bringen, kommen Sie entweder von rechts oder von links, dann drücken Sie die Angriffstaste und halten Sie sie nach unten.

PRECAUTIONS (VORSICHTSMASSNAHMEN)

1. Store at room temperature. Do not subject to environmental extremes.
2. Always ensure that power is off before inserting or removing the cartridge from the Nintendo System.
3. Keep contacts clean (do not touch them and store the cartridge in its box when not in use).
4. Do not try to open or disassemble the cartridge.
5. Do not sit too close to your television.
6. Do not clean the cartridge with chemical agents.

** Nintendo, Nintendo Entertainment System and NES are trademarks of Nintendo of America, Inc..

---

1. Maintenir à une température de chambre.
2. Toujours veiller à ce que l'électricité soit débranchée avant d'insérer ou de retirer la cassette du Système Nintendo*.
3. Veillez à ce que les points de contact restent propres (ne les touchez pas et remettez la cassette dans sa boîte quand elle n'est pas utilisée).
4. N'essayez pas d'ouvrir ni de démonter la cassette.
5. Ne vous asseyez pas trop prés de votre téléviseur.
6. Ne nettoyez pas votre cassette avec des produits chimiques.

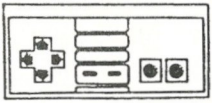
** Nintendo, Nintendo Entertainment System et Nes sont des marques déposées de Nintendo of America, Inc.

---

1. Bei normaler Zimmertemperatur aufbewahren und keinen extremen Terperaturschwankungen aussetzen.
2. Achten Sie darauf, daß das Geraet ausgeschaltet ist, bevor Sie Die Cassette einsetzen oder herausnehmen.
3. Die Kontakte nicht verschmutzen und nicht anfassen. Nach dem Spiel
4. Bitte versuchen Sie nicht, die Cassette zu oeffnen.
5. Legen Sie die Cassette nicht in die Naehe des Fernsehers.
6. Reinigen Sie die Cassette bitte night mit chemischen Mitteln.

** Nintendo, Nintendo Entertainment System und NES sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo Co., Ltd.

II. GAME CONTROL - MOVEMENTS



Control Pad: Left Arrow --Moves Sir Burkelot (the hero) to the left.

Right Arrow -Moves Sir Burkelot (the hero) to the right.

Button A: Causes the hero to jump.
During Superrun he will flip.
Hold down the Down Arrow and push Button A to jump down.

Button B: Causes the hero to attack.
Holding down Button B while moving left or right causes the hero to Superrun. Given enough room for the hero to build up some speed, the hero will shoulder butt any enemies in his way.

Start Button: Starts and pauses the game.

Select Button: Causes the hero to throw magic.
He picks up magic and health bottles by moving on top of them.

II. TOUCHES DE CONTROLE - DEPLACHEMENTS

TOUCHE DE CONTROLE: Flèche gauche fait aller Burkelot vers la gauche.

BOUTON A: Fait sauter le héros. Pendant la course rapide, il fera un flip (ou boucle). Appuyez sur la flèche vers le bas en poussant sur le bouton A pour redescendre.

BOUTON B: Fait attaquer notre héros. Appuyer sur le bouton B en bougeant à droite ou à gauche, fera courir Sir Burkelot. Si on lui donne assez d'espace pour prendre de la vitesse, notre héros donnera des coups d'épaule à tous les ennemis sur son passage.

BOUTON START: Commence et arrête le jeu.

BOUTON SELECT: Permet au héros d'utiliser de la magie. Il prend possession des bouteilles de magie et de santé en se déplaçant au dessus d'elles.

II. SPIELKONTROLLEN - BEWEGUNGEN

TASTATUR: Linke Pfeile--Bewegen Sir Burkelot (den Helden) nach rechts.

TASTE A: Bringt den Helden zum Springen Während des Superlaufs wird er sich überschlagen. Halten Sie den nach unten gerichteten Pfeil und drücken Sie Taste A, um nach unten zu springen.

TASTE B: Bringt den Helden zum Angreifen. Halten Sie die B Taste, wenn Sie sich entweder nach links oder nach rechts bewegen, dann macht der Held seinen Superlauf. Geben Sie Ihrem Helden genug Platz, damit er Geschwindigkeit bekommen kann. Allen in seinen Weg geratenen Feinden wird er einen Schulter Kopfstoß versetzen.

STARTTASTE: Beginnt das Spiel und erlaubt Pausen.

WAHLTSTE: Bringt den Helden zum Werfen seines Zaubers. Er hebt Zauber-und Gesundheitsflaschen auf, in dem er sich auf sie setzt.

IV. ENEMIES

KNIGHTS OF CHAOS

These are strong and brave warriors but will occasionally swipe one another.

Ceux-ci sont de forts et courageux combattants, mais ils se frapperont mutuellement à l'occasion.

Hier handelt es sich um starke und tapfere Krieger, die sich gelegentlich gegenseitig vernichten.

DRAGON

Be wary... The dragon will swoop down on Sir Burkelot and claw him when he least expects it!

Soyez vigilants, le Dragon fondra sur Sir Burkelot et le clouera de ses griffes au momemt le mois attendu.

Seien Sie auf der Hut... Dieser Drachen wird nach unten auf Sir Burkelot fliegen und ihn in die Klaue nehmen, wenn er es am wenigsten erwartet.

LIZARDMAN

This high jumping terror is difficult to escape.

Il est difficile d'échapper à cette terreur de haut vol.

Es ist schwer, diesem hochspringenden Schrecken zu entfliehen.

KILLER MONGOL

VALKYRIES

It'll be quite a task to keep up with these frenzied amazon fighters from lower-East side of Trindor.

Ce sera une drôle de tâche de résister à ces lutteuses amazonnes effrénées du Sud-Est de Trindor.

Es wird eine größ ere Aufgabe sein, mit diesen rasenden Amazonenkämpfern, die von der niederen O stseite Trindor kommen, Schritt zu halten.

NASTY NINJAS

DEADLY STAFF WELTER IN FOREST

V. WORLD DESCRIPTIONS

1. **VILLAGE:** This world is the first... Sir Burkelot starts out here and must contend with Dragons & knife bandits.

2. **GRASSLANDS:** Beware of this multi-leveled world. Watch for Lizardmen that can jump very high & stick welting thugs. Large bugs in this grassy area will get in your way but are easily taken care of.

3. **BIG WALL:** Capped guards & nasty Ninjas will make life difficult. Avoid the Ninja's evil shurinkens as you make progress.

4. **MASTER NINJA:** Take on the master Ninjas after conquering the Ninjas of Big Wall. These masters of blood style are no pushover as they'll toss bombs your way and hurl shurikens at you. You will find magic to help you here.

5. **ROCKY HAVEN:** A haven for Giants. Giant Mongol-fighters with clubs will be sure to crush those who get in their way. They have been known to cause avalanches with their awesome strength.

6. **FOREST:** A common spawning place for lightning warriors & samurai. Watch for the keeper of this area-The Amazonian Dragoneer.

7. **WIZARD'S VILLAGE:** An area populated exclusively by Wizards and their magic.

8. **OUTER CASTLE:** Watch for skeletons & Fighting Valkyries. This castle is the outer defense of the evil overlord.

9. **GRAVEYARD:** Rumor has it that the mad overlord has animated the dead here.

10. **INNER CASTLE:** This is the lair of the mad overlord. Watch for flying beasties and defeat the evil one.

1. **VILLAGE:** Ce monde est le premier... Sir Burkelot commence là et doit combattre les Dragons et bandits de grands chemins.
2. **LES PRAIRIES:** Attention à ce monde à niveaux multiples. Méfiez-vous des Hommes-Lézards qui peuvent sauter très haut et de ces brutes que sont les manieurs de bâtons. De gros insectes vous barreront le chemin dans ces coins herbeux, mais ils sont faciles à éliminer.
3. **GRAND MUR:** Des gardes en capes et de mauvais Ninjas vous feront la vie dure. Evitez les shurinkens horribles des Ninjas lors de votre progression.
4. **MAITRE NINJA:** Attaquez le Maître Ninja après avoir conquis les Ninjas du Grand Mur. Ce Maître au style sanglant n'est pas une mauviette,il vous enverra des bombes et lancera des shurinkens. La magie vous aidera en ces circonstances.
5. **REFUGE ROCHEUX:** Un refuge pour les géants, bien sûr, les lutteurs géants-Mongols avec leurs matraques, s'assureront d'écraser ceux qui viennent sur leur passage. Ils sont connus pour provoquer des avalanches grâce à leur force charmante.
6. **FORET:** Un endroit frais commun pour les guerriers et Samourai foudroyants. Attention au gardien de cet endroit-la dragonnesse amazonnienne.
7. **LE VILLAGE DU SORCIER:** Un endroit peuplé exclusivement de sorciers et de leur magie.
8. **LE CHATEAU ISOLE:** Attention aux squelettes et aux Valkyries de combat. Ce château est la défense isolée du mauvais Seigneur.
9. **CIMETIERE:** La rumeur dit que le mauvais Seigneur a animé les morts là-bas.
10. **CHATEAU INTERIEUR:** C'est le repaire du Seigneur fou. Attention aux betes volantes et détruisez le mauvais Seigneur.

1. **DORF:** Diese Welt ist die erste. Sir Burkelot startet hier und muß sich mit Drachen und Banditen auseinandersetzen.
2. **GRASLÄNDER:** Hüten Sie sich vor dieser mehrstufigen Welt. Passen sie auf die Eidechsenmänner auf, die sehr hoch springen können und mit stöcken um sich schlagende Rohlinge sind.
3. **GROßE MAUER:** Mützen tragende Wächter und ekelhafte Ninjas werden ihnen das Leben schwer machen. Vermeiden Sie die Kabriolenkugeln der Ninja, während sie fortschreiten.
4. **MEISTER NINJA:** Nehmen Sie es jetzt mit dem Ninja Meister auf, nachdem sie die Ninjas der groß en Mauer erobert haben. Dieser Meister des Blutstils ist kein Weichling. Er wird Bomben und Kabriolenkugln nach ihnen werfen. Aber ein Zauber wird lhnen hier helfen.
5. **FELSIGER HAFEN:** Ein Hafen für Riesen, d.h. gigantische mongolische Kämpfer mit Keulen werden alle, die ihnen in den Weg geraten, erdrücken. Es wird von ihnen gesagt, daß sie Lawinen durch ihre ungeheure Macht zum Rutschen bringen.
6. **WALD:** Ein gewöhnlicher Laichplatz für Blitzkrieger und Samurai. Hüten Sie sich Sie vor den Wächtern dieser Gegend: Den amazonischen Drachenkämpfern.
7. **DORF DES ZAUBERERS:** eine Gegend, die nur von Zauberern und ihrem Zauber bevölkert wird.
8. **ÄUßERES SCHLOß:** Hüten Sie sich vor den Skeletten und den kämpfenden Walküren.
9. **FRIEDHOF:** Es geht das Gerücht um, daß der wahnsinnige Oberherr die Toten animiert hat.
10. **INNERES SCHLOß:** Das ist das Lager des wahnsinnigen Oberherrn. Hüten Sie sich vor fliegenden Bestien und schlagen Sie den Bosewicht.

VI. HINTS AND TIPS

* Be careful, some enemies may do more damage to Sir Burkelot than others! Watch his reaction and your health indicator on the status bar.

* Refer to the status bar at the top of the screen to keep track of health and how many more lives Sir Burkelot has earned.

* Some enemies may be able to throw weapons at you as well as attack with their own style of Kung Fu.

* The Flying Dragon Kick is Sir Burkelot's most powerful attack but is hard to pull off. His sword is the next most powerful attack.

* The enemies range from sedate Samurais to malicious Mongol-Giants and nasty Ninjas! Some things are harmless to Sir Burkelot such as the fireflies.

COMPLIANCE WITH FCC REGULATIONS

This equipment generates and uses radio frequency energy and if not installed and used properly, that is, in accordance with the manufacturer's instructions, may cause interference to radio and television reception. It has been type tested and found to comply with the limits for a Class B computing device in accordance with the specifications in Subpart J of Part 15 of FCC Rules, which are designed to provide reasonable protection against such interference in a residential installation. If this equipment does cause interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient the receiving antenna.
- Relocate the NES® with respect to the receiver.
- Move the NES® away from the receiver.
- Plug the NES® into a different outlet so that NES® and receiver are on different circuits.

If necessary, the user should consult the dealer or an experienced radio/television technician for additional suggestions.

The user may find the following booklet prepared by the Federal Communications Commission helpful: HOW TO IDENTIFY AND RESOLVE RADIO-TV INTERFERENCE PROBLEMS. This booklet is available from the U.S. Government Printing Office, Washington, D.C. 20402, Stock No. 004-000-00345-4.

Note: NES® is the abbreviation for Nintendo Entertainment System®.

90 DAY LIMITED WARRANTY

Color Dreams, Inc. (MANUFACTURER) warrants to the original purchaser that this Color Dreams Game Cartridge (CARTRIDGE) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs within the warranty period, Color Dreams will at its option repair or replace the defective CARTRIDGE free of charge (except for the cost of returning the CARTRIDGE).

TO RECEIVE THIS WARRANTY SERVICE

1. Simply pack your CARTRIDGE together with the original dated proof of purchase (Sales Slip) and circle the item.
2. Include a note stating the nature of the problem or defect.
3. Return your package freight prepaid, at your own risk of shipping damage, within the 90-day warranty period to: COLOR DREAMS, INC. CUSTOMER SERVICE DEPARTMENT 2700 E. IMPERIAL HWY., BLDG. B, BREA, CA 92621.

This warranty shall not apply if the CARTRIDGE has been damaged by negligence, accident, modification, tampering, unreasonable use, or by other causes unrelated to defective materials or workmanship.

LIMITATIONS

IF APPLICABLE, ALL IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED TO 90 DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. In no event shall Color Dreams be held liable for incidental and/or consequential damages for the breach of any express or implied warranties. The provisions of this warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts or exclusions of consequential or incidental damages, so the above limitations and exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may have other rights which vary from state to state.

COLOR DREAMS, INC.
CUSTOMER SERVICE DEPARTMENT
2700 E. IMPERIAL HWY., BLDG. B
BREA, CA 92621